

Parchi culturali e web: il Parco culturale della Torino Archeologica

*Original*

Parchi culturali e web: il Parco culturale della Torino Archeologica / Margaria, MARIA MADDALENA - In: Mostrare l'archeologia - Per un manuale/atlas degli interventi di valorizzazione / Marco Vaudetti, Valeria Minucciani, Simona Canepa. - Torino : ALLEMANDI & C., 2013. - ISBN 9788842222484. - pp. 141-148

*Availability:*

This version is available at: 11583/2510294 since:

*Publisher:*

ALLEMANDI & C.

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

openAccess

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)

# MOSTRARE L'ARCHEOLOGIA

Per un manuale-atlante degli interventi di valorizzazione

A CURA DI  
MARCO VAUDETTI  
VALERIA MINUCCIANI  
SIMONA CANEPA



Allemandi & C.

# MOSTRARE L'ARCHEOLOGIA

Per un manuale-atlante degli interventi  
di valorizzazione

A CURA DI

MARCO VAUDETTI, VALERIA MINUCCIANI, SIMONA CANEPA

UMBERTO ALLEMANDI & C.

TORINO ~ LONDRA ~ NEW YORK

Pubblicato da Umberto Allemandi & C.  
via Mancini 8  
10131 Torino, Italia  
www.allemandi.com

© 2013 Umberto Allemandi & C., Torino  
tutti i diritti riservati  
ISBN 978-88-422-2248-4

## MOSTRARE L'ARCHEOLOGIA

Per un manuale-atlante degli interventi di valorizzazione  
*a cura di Marco Vaudetti, Valeria Minucciani, Simona Canepa*

*in copertina:*

Torino, Palazzo Madama,  
la Corte Medievale dopo il restauro, pareti nord ed est.

La pubblicazione del presente volume è stata realizzata  
con i contributi finanziari del Ministero dell'Istruzione, dell'Università  
e della Ricerca PRIN 2008.

The publication of this volume has been realized with financial contributions  
of the Ministry of Education, University and Research PRIN 2008.

# Parchi culturali e web: il Parco culturale della Torino Archeologica

MARIA MADDALENA MARGARIA

## *Premessa*

Negli ultimi anni in Italia, e nel territorio piemontese, sono nati numerosi parchi culturali.

Il parco culturale è «un'area territoriale all'interno della quale vengono identificati e proposti itinerari turistico-culturali su temi specifici»<sup>1</sup>.

Sino a ora i parchi culturali sono sempre stati legati a territori suburbani di grande dimensione, ma, a mio avviso, gli stessi concetti possono essere utilizzati anche per la costituzione di parchi culturali su scala territoriale ridotta come quella di una città metropolitana<sup>2</sup>.

«La nozione di patrimonio urbano storico si è costituito controcorrente rispetto al processo di urbanizzazione dominante. Essa costituisce il punto di arrivo di una dialettica della storia e della storicità che si gioca fra tre figure (o approcci) successivi, alla città antica»<sup>3</sup> definiti da François Choay come figura memorizzante, storica e storicizzante.

In effetti il concetto di patrimonio urbano è piuttosto recente se paragonato a quello di monumento e opera d'arte. Il patrimonio urbano inizia ad assumere un valore a partire dalla seconda metà del XIX secolo grazie a figure come John Ruskin ed Eugène Viollet-le-Duc che hanno aperto le porte al concetto di città storica e di salvaguardia della stessa, ma è dalla Seconda guerra mondiale in poi che l'interesse per lo spazio urbano assume sempre maggior rilievo.

Questo *recente* interesse per la cultura e la salvaguardia del paesaggio e del territorio deve tener conto anche della realtà urbana ovvero di uno spazio geografico fortemente antropizzato e controverso denso di storia e cultura. La realtà urbana offre scenari molto differenti tra loro e spesso nascosti che possono, anzi devono, esser portati alla luce perché parte della cultura della città.

Le rovine archeologiche sono tra queste.

L'archeologia è la scienza dell'antichità che mira alla ricostruzione delle civiltà antiche attraverso lo studio delle testimonianze materiali (monumentali, epigrafiche, numismatiche, dei manufatti, eccetera), anche mediante il concorso di eventuali fonti scritte e iconografiche<sup>4</sup>.

L'esposizione e la valorizzazione di queste memorie è una delle maggiori prove per allestitori, architetti e curatori.

L'archeologia, infatti, presenta una serie di complessità dovute da una parte alla sua conformazione fisica (reperti immobili urbani e suburbani magari stratificati e inglo-

bati all'interno di edifici più recenti) e dall'altra alla difficoltà di comunicazione. Esclusi alcuni manufatti che per loro natura sono comunicanti (mosaici, affreschi, statue), i reperti archeologici presentano, in genere, una difficoltà di lettura per i non addetti ai lavori che, a mio parere, deve essere colmata dall'allestimento.

Marc Augé in *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, afferma che: «Le rovine esistono attraverso lo sguardo che si posa su di esse. Ma fra i loro molteplici passati e la loro perduta funzionalità, quel che di esse si lascia percepire è una sorta di tempo al di fuori della storia a cui l'individuo che le contempla è sensibile come se lo aiutasse a comprendere la durata che scorre in lui»<sup>5</sup>.

Quindi, secondo Augé, al di là del valore storico-artistico che può essere per un non esperto di difficile comprensione, la rovina archeologica è portatrice di un valore intrinseco comprensibile a tutti che è l'appartenenza a una civiltà.

Penso che la riflessione dell'antropologo sia particolarmente interessante, soprattutto se riferita ai centri urbani.

La comunicazione tra la città contemporanea e il suo passato non è sempre semplice e la valorizzazione delle aree archeologiche è stata spesso trascurata a fronte di altre necessità ritenute più importanti (realizzazione di nuove infrastrutture, abitazioni eccetera). Tuttavia questo passato, spesso celato, è in realtà un elemento di identificazione per il cittadino e il visitatore. *Chi ero?, chi mi ha preceduto?, cosa sono?*

Il Parco culturale alla scala urbana per le sua multidisciplinarietà è uno strumento che consente una valorizzazione del tessuto edilizio e culturale dinamico e innovativo. Non si tratta, infatti, di una mera salvaguardia, ma di un'organizzazione attiva che, agendo su determinati argomenti, è in grado di valorizzare la città nei suoi vari aspetti osservandone per temi i contenuti.

È uno strumento ottimale per l'archeologia urbana in quanto consente di analizzarla con più chiavi di lettura e secondo schemi diversi in grado di rendere parlanti le rovine. Sulla base di quanto detto si è scelto di provare a delineare il Parco culturale della Torino Archeologica.

#### 1. Identificazione del progetto culturale

La città di Torino è tra le città italiane riconosciute come aree metropolitane e quindi con la possibilità di diventare città metropolitana. Torino rientra, quindi, per dimensioni e caratteristiche nel quadro dei territori in cui è ipotizzabile la presenza di un Parco culturale metropolitano.

Il comune di Torino al censimento ISTAT 2001 contava 865.263 abitanti, ma con l'area metropolitana il numero si aggira intorno all'1.500.000 di abitanti, numero non ben definibile in quanto i confini dell'area metropolitana, al momento, variano con una certa frequenza.



Fig. 1. Mappa di «Torino Quadrata». GAT, Gruppo Archeologico Torinese.

Per tale motivo il progetto sarà attualmente delimitato al solo territorio comunale di Torino.

L'insediamento romano nella città di Torino è relativamente tardo e riconducibile a dopo il 27 a.C. nonostante l'intensificarsi della presenza romana in pianura padana per tutto il II secolo a.C. La città venne probabilmente fondata dal popolo dei Taurini come loro capitale con il nome di *Taurasia* e solo in seguito, dopo il 27 a.C., si trasformò in colonia romana con il nome di *Augusta Taurinorum*.

L'antica *Augusta Taurinorum* è individuabile nel centro storico della città con la conseguente difficoltà di presentarsi all'interno di un nucleo urbano densamente abitato e fortemente stratificato.

Il quadrilatero dell'antica città, ancor oggi riconoscibile, è grossomodo compreso tra via della Consolata, via Carlo Ignazio Giulio, via Lagrange, via Cernaia-via Santa Teresa-via Maria Vittoria. I reperti sono quasi tutti racchiusi in questo nucleo, anche se sono stati recentemente trovati dei resti archeologici in piazza Vittorio e piazza San Carlo.

I ritrovamenti a oggi registrati sono un numero piuttosto considerevole. Nel 2009 il Gruppo Archeologico Torinese dà vita a un progetto denominato «Torino Quadrata» in cui individua un percorso all'interno del Quadrilatero romano composto da ben 42 siti (tra luoghi archeologici romani e medievali) più altri quattro siti all'esterno della Cinta romana come ben rappresentato dalla mappa (fig. 1).

La maggior parte dei reperti si colloca tra il 25 a.C. e il 15 a.C. ma diversi sono anche i resti più tardi.

La mappa proposta dal GAT presenta un percorso dei resti visibili, ma come si può vedere dall'elenco molti non sono visibili o non visitabili perché privati o rinterrati o in condizioni di non sicurezza per il pubblico.

Il progetto culturale deve, quindi, partire da tre chiavi di lettura: quello della conoscenza, della valorizzazione e della condivisione.

La chiave di lettura della conoscenza è già stata in parte iniziata da Museo Torino che ci propone una mappa interattiva da cui accedere alle informazioni dei singoli siti, sia accessibili al pubblico che non. Tuttavia si tratta, ancora, di informazioni, sommarie a cui andrebbe associato un progetto interattivo di ricostruzione sia in chiave *locative* che web.

Il piano della conoscenza dovrebbe da una parte incentivare e migliorare l'approccio del pubblico con il tema del parco cercando di trasmettere informazioni comprensibili ai vari livelli (elementare, superiore, tecnico) dall'altra promuovere campagne di ricerca e scavo per ampliare sia l'offerta che le informazioni sul periodo storico preso in considerazione. Tali campagne dovrebbero essere aperte alla cittadinanza, ad esempio attraverso la partecipazione volontaria o la visita guidata degli scavi. Tale partecipazione è a mio avviso molto importante soprattutto sul piano della formazione in quanto consente al pubblico (soprattutto quello locale) di andare oltre lo spazio visibile e scoprire dal vivo la storia dei luoghi.

La zona archeologica torinese versa in condizioni di degrado e scarsa valorizzazione, questo è pertanto un punto essenziale su cui lavorare all'interno del parco. L'area archeologica deve essere valorizzata attraverso la riqualifica delle aree più degradate e l'individuazione di una cartellonistica e segnaletica, fisica e virtuale, adeguata e uniforme al fine di creare un percorso unitario all'interno della città.

La valorizzazione prevede, inoltre, attraverso il piano di conoscenza la riappropriazione da parte del pubblico di luoghi abbandonati e poco noti e la ricerca di finanziamenti per la conservazione, il restauro e la musealizzazione dei reperti rinvenuti e non accessibili per carenza di fondi pubblici e disinteresse privato.

In quest'ambito è di grande importanza la componente partecipativa. Infatti, il progetto di valorizzazione deve divenire un elemento di riconoscimento per i residenti che si identificano in un luogo, un quartiere, una città. Accanto al reperto archeologico è interessante che emergano le storie della città, ovvero l'evolversi del luogo non solo attraverso le discipline tecnico-scientifiche, ma anche il sapere immateriale delle storie e delle leggende che animano quel luogo.

L'ultima chiave di lettura, quella della condivisione, è, in parte, già emersa nelle altre due, tuttavia l'elemento che con questo termine si vuole richiamare è la condivisione dello spazio, che non deve essere necessariamente fisico. Lo scopo è quello di rianimare la



città sepolta e di farla rivivere all'interno della città contemporanea. Una città vive se è abitata perciò è necessario che si crei una comunità sia fisica che virtuale che dia luogo a eventi e manifestazioni con tematica inerente al parco e con lo scopo di far rivivere i luoghi del parco come il Teatro o le Porte Palatine. L'obiettivo è quello di stimolare la comunità a dar vita a progetti d'arte contemporanea, di rappresentazioni teatrali, musicali, storiche, che possano essere fruibili ai vari livelli della realtà, da quella fisica reale a quella aumentata a seconda dei casi e dei progetti con un ampio margine di libertà per i progetti web dei giovani, al fine di stimolare la creatività e lo spirito di appartenenza.

## *2. L'allestimento e la performatività nel Parco culturale*

Per Carlo Scarpa l'unico modo di vedere le cose era tramite il disegno, oggi a distanza di quasi quarant'anni dalla scomparsa del noto architetto, il mondo non è mutato però è cambiato il modo di rappresentarlo.

Accanto al disegno classico si affaccia un universo che nasce dall'avvento dell'era digitale fatto di disegni virtuali iperrealistici, di mondi animati e spazi ricreati. L'allestimento, oggi, non è solo più un fatto di spazio, materia e luce, oggi l'allestimento è un qualcosa di fisico e irreali al contempo che richiama sempre più gli estremi per poter essere comunicativo con un pubblico abituato a un cambio frenetico di luoghi, immagini e situazioni.

Il Parco culturale, lo si è detto più volte in queste pagine, è un parco a forte connotazione tecnologica anche per la caratteristica diffusa dei suoi beni.

Il parco necessita di una sede che svolga anche la funzione di punto informazioni e luogo d'incontro. Tale sede dovrà essere allestita per rispondere all'offerta multilivello del parco e quindi dotata di connessione wi-fi, pannelli di accesso gratuito al sito del parco, bookshop, biglietteria e sala multimediale.

L'allestimento del parco, in senso tradizionale, sarà composto da cartellonistica e segnaletica che andranno a individuare sul territorio comunale i vari punti d'interesse, sia che siano accessibili o meno. Questi elementi dovranno avere un design accattivante ed essere riconoscibili tra loro al fine di stimolare l'interesse del passante e individuare un percorso.

La stessa cartellonistica potrebbe essere dotata di sensori con programmi auditivi per i non vedenti, e dati scaricabili tramite smartphone in loco.

L'allestimento virtuale sarà invece affidato a una piattaforma *web-based* multidimensionale che gestirà software e programmi ai vari livelli (web, locative eccetera). La componente performativa (contenuti video, contenuti audio, contenuti multimediali, eventi urbani e di public art) sarà fruibile attraverso la piattaforma a più livelli, solo tramite gli smartphone, solo tramite il web, o tramite entrambi; con la possibilità di interagire e implementare i contenuti direttamente.

Molto spesso la costituente partecipativa è di fatto mediata dal personale sarebbe interessante che, almeno per alcuni contenuti, un po' come avviene per Wikipedia, gli utenti del parco potessero integrare da una parte l'offerta e dall'altra personalizzarla secondo le proprie preferenze. La possibilità di interagire in prima persona con il parco fa sì che si crei un legame attivo tra utente e parco.

Gli aspetti performativi, in particolare, possono prevedere un sistema di relazione biunivoco tra il parco e il visitatore. La piattaforma può diventare un luogo di scambio e sperimentazione per nuovi linguaggi e giovani creativi che sulla base del tema archeologico danno vita a progetti innovativi di riuso, reinterpretazione, riqualifica.

Nell'ambito delle chiavi di lettura, individuate nel precedente paragrafo, si potrebbe considerare la piattaforma web-based come il luogo privilegiato della condivisione all'interno della quale ricadono il tema della conoscenza (la piattaforma come elemento di didattica e formazione) e della valorizzazione intesa come rassegna dei risultati ottenuti. La valorizzazione, infatti, è a mio avviso un elemento più fisico in quanto strettamente connessa con l'idea e la visione di città. In questo contesto, quindi, la *performatività* e l'allestimento prenderanno percorsi «più tradizionali», ma sempre con un occhio di riguardo alle nuove tecnologie che possono trasformare anche l'aspetto fisico di un luogo tramite scenografie e spettacoli ad alto tasso performativo.

### 3. *Il ruolo dei locative media*

Il Parco culturale si presenta come luogo privilegiato per i *locative media*<sup>6</sup>. I beni del parco sono diffusi sul territorio, è quindi molto utile un sistema geografico di riconoscimento e guida, e molti contenuti possono essere fruibili solo in chiave *locative*.

Oltre l'ormai consueto riconoscimento geografico del bene con relativa scheda di lettura sarebbe interessante poter visualizzare tramite lo smartphone la ricostruzione dello spazio virtuale non più visibile.

Sull'esempio di quanto fatto dal MoMA AR exhibition<sup>7</sup>, che prevedeva un allestimento virtuale all'interno delle sale del MoMA, potrebbe essere previsto un allestimento virtuale, soprattutto per le aree non visibili o non visitabili, attraverso lo smartphone disponibile nel punto esatto in cui il bene si trova. La ricostruzione 3D non sarebbe così percepita come un filmato, ma vissuta come un'esperienza istantanea con la possibilità di migliorare la comprensione tra presente, passato e futuro essendo immediato il confronto tra cosa era e cosa c'è.

Sempre in quest'ottica potrebbero essere creati dei percorsi a carattere formativo ad esempio sul vivere quotidiano dell'antica Torino sull'esempio dei giochi di ruolo al fine di attirare anche l'attenzione dei più giovani. Attraverso lo smartphone potrebbero essere visibili ambientazioni e informazioni nell'ottica di ricreare una comunità virtuale che, tramite, il gioco rappresenta l'antico nell'odierno.

Altra applicazione di grande interesse è la creazione di percorsi di archeologia urbana personali condivisi in rete. Ogni utente può dar vita a nuovi itinerari con l'inserimento di immagini, suoni e filmati. Ne uscirà una panoramica diversa della città da discutere attraverso i focus group e su cui riflettere per comprendere quali aree siano più sentite di altre e quindi dove intervenire prima con i progetti di valorizzazione. Infatti, potrebbe essere che luoghi, apparentemente di maggior pregio storico-artistico, siano meno sentiti di altri con valore artistico minore, ma, evidentemente, con un valore simbolico più elevato.

Le applicazioni locative disponibili possono essere molteplici legate ai suoni, alle immagini o alle rivisitazioni artistiche dei luoghi del passato. Questa grande varietà di opzioni rende il parco appetibile ai visitatori su vari fronti perché mai uguale a se stesso. La collezione «permanente» viene ogni volta ridisegnata a seconda dello scopo che si vuole perseguire e della persona che fruisce della visita.

In questo contesto le applicazioni locative divengono il motore del parco. La visita «tradizionale» viene arricchita da un'esperienza emozionale e personale. La rovina non è più muta, per i non addetti ai lavori, ma parla al pubblico e racconta la sua storia.

### *Conclusioni*

L'industria culturale non è tale da impedire la nascita di un'opera d'arte di qualità e magari d'eccezione. Ma è evidente che ne condiziona la forma. L'industria culturale è il terreno su cui opera la nostra cultura. Non potrebbe essere diversamente. Se Balzac scriveva capolavori nella forma del romanzo, ciò è perché l'industria culturale dell'epoca chiedeva questo genere (Edoardo Sanguineti).

Il parco culturale è uno strumento con grandi potenzialità; declinato alla scala metropolitana consente di aprire nuovi scenari di valorizzazione per la città.

L'ostacolo da superare è la paura dell'innovazione, ma l'industria culturale vive di innovazione.

L'arte visiva ha da sempre aperto le porte all'innovazione con artisti che hanno saputo andare oltre le frontiere del conosciuto. Il Parco culturale deve, quindi, superare quest'ostacolo e muoversi nella direzione dei nuovi media dando così origine a un nuovo percepire del senso culturale e della valorizzazione non solo più intesa in senso fisico. L'esempio proposto del Parco culturale della Torino Archeologica è in tal senso emblematico.

I reperti archeologici rappresentano, da sempre, un tema difficile per chi si occupa di valorizzazione, *come mostrarli?*, *come conservarli?*, *come descriverli?* eccetera. Le nuove frontiere delle ICT consentono di ovviare all'ostacolo dell'allestimento, e valutare il rinterro come la soluzione più vantaggiosa, qualora non si abbiano poi fondi a sufficienza per mantenere il sito archeologico, in quanto attraverso la realtà virtuale e la tecnologia

*locative* il sito può comunque essere visibile in quel luogo e in quel contesto, così come è stato trovato o ricostruito o reinventato.

Inoltre, accanto alle possibilità di carattere allestitivo e conservativo vi sono quelle partecipative e comunitarie.

I nuovi media consentono al Parco culturale metropolitano, ma non solo, di farsi elemento di aggregazione, e di recuperare un senso di appartenenza spesso perduto o mai trovato verso un luogo o una comunità.

Si tratta di reinventare le dinamiche sociali alla luce delle mutazioni prodotte dalla società stessa, per certi versi imperturbabile per altri completamente rinnovata.

Il parco culturale metropolitano come strumento di valorizzazione affronta il cambiamento e offre nuovi standard valorizzativi anche per l'archeologia, superando le barriere del silenzio.

<sup>1</sup> M. Amari, *Progettazione culturale*, Franco Angeli, Milano 2006, p. 198.

<sup>2</sup> Come approfondimento sul tema si rimanda a M. M. Margaria, *Il Parco culturale alla scala urbana: un nuovo modello di valorizzazione*, in S. Monaci, E. Ilardi, M. Spano (a cura di), *Patrimonio virtuale. Modelli di comunicazione e tecnologie per la valorizzazione dei beni culturali*, ScriptaWeb, 2012 e M. M. Margaria, *Il parco culturale metropolitano*, tesi di dottorato in Beni Culturali, Politecnico di Torino, 2012.

<sup>3</sup> F. Choay, *L'allegoria del patrimonio*, Officina Edizioni, Roma 1995, p. 119.

<sup>4</sup> <http://www.treccani.it/enciclopedia/archeologia/> consultato il 1 dicembre 2011.

<sup>5</sup> M. Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino 2004 [rist. 2006], p. 41.

<sup>6</sup> I *locative media* sono media basati sulla localizzazione che permettono di collegare contenuti digitali ai luoghi geografici. La caratteristica dominante è la capacità interattiva e partecipativa di questi media che offre un potenziale di applicazioni molto ampio come si legge in J. Bleecker, *Locative Media: A Brief Bibliography And Taxonomy Of Gps-Enabled Locative Media*, 2006, in [http://lealmanac.org/journal/vol\\_14/lea\\_v14\\_no3\\_04/jbleecker.html](http://lealmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_no3_04/jbleecker.html), consultato il 24 ottobre 2011.

<sup>7</sup> Il MoMA AR exhibition svoltosi il 9 ottobre 2010 presso le sale del MoMA di New York. Sander Veenhof e Mark Skwarek hanno dato vita a una mostra virtuale sviluppata tra le sale della collezione permanente del MoMA visibile solo attraverso un'applicazione scaricabile sullo smartphone.

#### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

G. Balugani, F. Cadegnani, E. Maselli, F. Scaringella, *Parchi di cultura: un'idea per il turismo in Appennino*, Provincia di Modena 2004.

E. Dall'Ara, *Costruire per temi i paesaggi*, tesi di dottorato, Università degli Studi di Firenze, Facoltà di Architettura, 2003.

T. Thielmann, *Locative Media and Mediated Localities*, in «Aether VOLUME 5a, Locative Media», marzo 2010, in [http://130.166.124.2/~aether/pdf/volume\\_05a/introduction.pdf](http://130.166.124.2/~aether/pdf/volume_05a/introduction.pdf).